



Obrazac „Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu“

OSNOVNI PODACI

Ime i prezime	Mirela Radošević
Zvanje	Profesor informatike i engleskog jezika i književnosti
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ „Peta r Zrinski“ Čabar
Adresa elektroničke pošte	mirela.lautar@skole.hr
Naslov metodičkih preporuka	Let's Move
Predmet (ili međupredmetna tema)	Engleski jezik
Za međupredmetnu temu obavezno navesti u sklopu kojega nastavnoga predmeta se izvodi. <i>Dodatno može i sat razrednika ili izvannastavna aktivnost, ali najmanje jedan nastavni predmet je obavezan.</i>	Uporaba IKT-a ikt A1.2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima. Učiti kako učiti uku B.1.4. Samovrednovanje/ samoprocjena na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio
Razred	1. razred

OBVEZNI ELEMENTI

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	OŠ (1) EJ A.1.1. Neverbalno i verbalno reagira na izgovorene riječi te vrlo kratke i jednostavne upute i pitanja. OŠ (1) EJ A.1.2. Prepoznaje grafijske slike jednostavnih riječi. OŠ (1) EJ A.1.3. Ponavlja riječi i vrlo kratke i jednostavne rečenice oponašajući engleski sustav glasova. OŠ (1) EJ C.1.1. Uočava i koristi se najosnovnijim kognitivnim strategijama učenja jezika.
Tijek nastavnoga sata (1 nastavni sat)	Uvodni dio Igra Simon Says (5min) Glavni dio



	<p>Učenje novih naredbi – kretanje (5min)</p> <p>Igra <i>Mime</i> (5min)</p> <p>Aktivnost <i>Let's Move</i> (10min)</p> <p>Igra <i>Move the Teacher</i> (15min)</p> <p>Završni dio</p> <p>Interaktivna igra <i>Poveži!</i> (3min)</p> <p>Listić za samoprocjenu (2min)</p>
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	<p>Uvodni dio (5min)</p> <p>Igra <i>Simon Says</i> – učiteljica učenicima govori naredbe koje su već učili, a vezane su uz kretanje i pokret (up, down, turn around, touch the floor, sit down, stand up...)</p> <p>Glavni dio (35min)</p> <p><u>Učenje novih naredbi</u> – kretanje Učenici uče nove naredbe vezane uz kretanje – move forward, move backwards, turn left, turn right (učiteljica uz pokret pokazuje i kartice s napisanim riječima, kako bi učenici zapamtili grafijsku sliku riječi)</p> <p>Pomoću <u>igre Mime</u>, učenici prema uputama učiteljice ponavljaju naredbe i prate upute. Npr. učiteljica kaže <i>move forward</i>, učenici ponove i slijede uputu, te se pomaknu naprijed.</p> <p><u>Aktivnost Let's move</u> Učenici dobivaju radni listić na kojem je polje 10x10, te je označen početak kretanja miša, koji želi doći do sira. Učenici prvo izrežu sličicu sira. Učenici koriste olovku kako bi se premještali iz polja u polje (prate putanju). Učiteljica govori naredbe (<i>move forward, turn left...</i>), a učenici pomicu olovku i crtaju liniju kretanja, kako bi došli do polja u kojem je sakriven sir. Učenici lijepe sličicu sira na prazno polje u kojeg su došli prateći upute.</p> <p>Učenici u paru zamijene lističe, a učiteljica im pokaže riješeni zadatak kako bi mogli provjeriti jesu li njihovi prijatelji dobro riješili zadatak (vršnjačko vrednovanje). Ukoliko jesu, učenici crtaju veselog smajlića na dno listića (ukoliko nisu,</p>



	<p>crtaju tužnog smajlića).</p> <p>Učenici s teškoćama mogu dobiti alternativni listić, s manjim brojem polja (učitelj odlučuje o potrebi i načinu prilagodbe): http://tiny.cc/26p2dz</p> <p><u>Move the Teacher</u></p> <p>Učenici dobivaju uputu za sljedeću aktivnost . Učiteljica stoji na kraju učionice, a učenici joj daju upute kako se kretati. Cilj igre je dovesti učiteljicu do vrata učionice. (Ako učionica ima popločeni pod, to se može iskoristiti kao polja za igru. Ukoliko nema, polje predstavlja jedan korak u određenom smjeru).</p> <p>Učenici su podijeljeni u dvije grupe. U grupi se dogovore koje će sve korake izreći učiteljici kako bi ona došla do vrata. Učenici slobodno šeću učionicom, broje korake i zapisuju (crtaju) svoje upute – tu mogu koristiti papir, te strelicama označavati smjer kretanja)</p> <p>Jedan predstavnik grupe potom govori učiteljici kako se kretati: npr. move forward, turn left... Na redu je sljedeća grupa. Pobjednik je ona grupa koja je što točnije dovela učiteljicu do vrata.</p> <p>Završni dio (5min)</p> <p>Igra povezivanja :</p> <p>Učenici igraju igru <i>Poveži!</i> na platformi Wordwall. https://wordwall.net/resource/612299</p> <p>Listić za samoprocjenu:</p> <p>Učenici dobivaju listić za samoprocjenu i označavaju smajlićem koje naredbe su naučili i zapamtili.</p> <p>*Dodatna aktivnost za darovite učenike</p> <p>Daroviti učenici dobivaju zadatak izraditi slijed uputa koje će koristiti za izradu novog listića (ili igre) poput igre s mišem i sirom. Igra će poslužiti kao ponavljanje na sljedećem satu. Svoje upute pišu (crtaju strelice) na listić:</p> <p>https://gofile.io/?c=sYyQwZ</p> <p>http://tiny.cc/wxq2dz</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	Radni listić Let's Move:



	<p>download: https://gofile.io/?c=EdTD7s Direktni pristup: http://tiny.cc/ypp2dz</p> <p>*Listić s prilagodbom: https://gofile.io/?c=dMWSiV http://tiny.cc/26p2dz</p> <p>*Listić za darovite: https://gofile.io/?c=sYyQwZ http://tiny.cc/wxq2dz</p> <p>Online igra: https://wordwall.net/resource/612299</p> <p>Listić za samoprocjenu: download: https://gofile.io/?c=TqSpmR Direktni pristup: http://tiny.cc/1lp2dz</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje kao učenje:</p> <p>1) listić za samoprocjenu http://tiny.cc/1lp2dz</p> <p>2) vršnjačko vrednovanje nakon aktivnosti <i>Let's Move</i></p> <p>Vrednovanje za učenje - vrednovanje uz samostalno rješavanje online igre https://wordwall.net/resource/612299</p> <p>Vrednovanje naučenog: učenici se vrednuju na sljedećem nastavnom satu ponavljajući igru <i>Let's move</i> (uz druge naredbe), a prema listi za kriterijsko vrednovanje: http://tiny.cc/cru2dz</p>
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<ol style="list-style-type: none">1) Aktivnost <i>Let's Move</i> u kojoj učenici rješavaju postavljeni problemski zadatak slijedeći upute2) Aktivnost <i>Move the Teacher</i> u kojem učenici kritički razmišljaju i kreiraju slijed naredbi koje učiteljica treba slijediti (poticanje računalnog razmišljanja, kreiranje algoritma za rješavanje problema – tzv. <i>Unplugged activity</i>- poznat koncept u poučavanju računalnog razmišljanja / informatika)3) Online igra – Poveži! – učenici primjenjuju naučeno znanje rješavanjem kratkog zadatka povezivanja



DODATNI ELEMENTI ¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	OŠ INF B.1.1 rješava jednostavan logički zadatak OŠ INF B.1.2 prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekoga jednostavnog zadatka. OŠ TZK A.1.1.Izvodi prirodne načine gibanja. OŠ TZK A.1.2.Provodi jednostavne motoričke igre. OŠ TZK D.1.2.Slijedi upute za rad i pravila motoričke igre.
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	1) Igra <i>Mime</i> – tjelesna i zdravstvena kultura 2) Aktivnost <i>Let's Move</i> – računalno razmišljanje, informatika 3) Aktivnost <i>Move the Teacher</i> – računalno razmišljanje, informatika
Aktivnosti koje obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Učenici s teškoćama tijekom aktivnosti <i>Let's Move</i> dobivaju alternativni listić, s manje polja (učitelj odlučuje o potrebi i načinu prilagodbe): http://tiny.cc/26p2dz
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Daroviti učenici dobivaju zadatak izraditi slijed uputa koje će koristiti za izradu novog listića (ili igre) poput igre s mišem i sirom. Igra će poslužiti kao ponavljanje na sljedećem satu. Svoje upute pišu (crtaju strelice) na listić: https://gofile.io/?c=sYyQwZ http://tiny.cc/wxq2dz
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	http://tiny.cc/cru2dz
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	Učenici dobivaju zadatak za domaću zadaću osmislići aktivnost u kojoj će davati jasne upute na engleskom jeziku vezane uz kretanje. Zadatak treba biti izrađen na papiru, gdje je vidljivo koje će upute za kretanje davati (forward, turn left...) Učenici imaju slobodu sami odabrati temu aktivnosti (može biti aktivnost u učionici, na otvorenom prostoru, aktivnost rješavanja zadatka (poput <i>Let's Move</i>) itd.) Aktivnosti koje učenici izrade objediniti će se u e-

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnoga poziva. Nisu obvezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene metodičkih preporuka.



	book i objaviti na školskim stranicama.
Poveznice na multimedijalne i interaktivne sadržaje	Online igra: https://wordwall.net/resource/612299
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Aktivnost za ponavljanje pokreta i smjera kretanja: https://www.youtube.com/watch?v=KncagS8YPww